

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga karate merupakan olahraga seni bela diri yang dikembangkan di Jepang pada tahun 1922 lewat Okinawa (Nakayama, 1986). Asal kata karate berasal dari dua huruf kanji, yaitu: *kara* yang berarti kosong, dan *te* yang berarti tangan (Sagitarius, 2008, h. 1). Maka penggabungan kedua huruf kanji tersebut menjadi *karate* yang artinya tangan kosong. Sehingga karate memiliki pengertian seni bela diri tangan kosong yang digunakan untuk mengembangkan karakter melalui latihan (Suardhana, 2006, h. 3). Karate memiliki tujuan di dalam kehidupan, yakni melatih fisik, mental, dan spiritual (Sujoto, 1996). Oleh karena itu seorang karateka tidak hanya mempelajari kekuatan fisik namun juga mempelajari kekuatan mental, spiritual, dan kepribadian.

Japan Karatedo Federation (JKF) merupakan wadah olahraga karate di negara Jepang. Sedangkan organisasi yang mewadahi karate di seluruh dunia adalah *World Karate Federation* (WKF) yang dulu dikenal dengan nama WUKO - *World Union of Karatedo Organizations*. Organisasi yang mewadahi karate tradisional adalah ITKF (*International Traditional Karate Federation*). Fungsi dari organisasi JKF dan WKF adalah untuk meneguhkan karate yang bersifat tanpa kontak langsung. Terjadi momen penting dalam sejarah JKF dan dunia karate Jepang pada tanggal 20 Oktober 1957, di mana kota Tokyo terpilih menjadi tempat perhelatan kompetisi pertama di Jepang dan dunia internasional dibuat

kagum dengan Jepang karena mampu menggelar *event* besar berselang 12 tahun setelah kalah perang.

Karate merupakan olahraga bela diri yang mempunyai ciri khas yang dapat dibedakan dari jenis olahraga bela diri lain seperti pencak silat, judo, kungfu, *kempo*, dan bela diri lainnya. Perbedaan ini dapat dilihat baik secara filosofi, teknik gerakan maupun atribut yang digunakan selama menjalani proses latihan dan pertandingan. Karate juga merupakan suatu cabang olahraga prestasi yang di pertandingkan baik di area nasional maupun internasional. Perkembangan karate di Indonesia sangat pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya berdiri perkumpulan-perkumpulan perguruan karate di Indonesia dan banyak diadakan turnamen baik tingkat regional, nasional bahkan internasional.

Selain sebagai olahraga bela diri, karate juga merupakan salah satu olahraga prestasi. Karate sebagai olahraga yang berkembang menjadi olahraga kompetitif memiliki keragaman dalam gerakan maupun dalam hal seni dari gerakannya. Adapun nomor yang dipertandingkan dalam olahraga karate yaitu *kumite* dan *kata*.

Kumite adalah nomor yang mempertandingkan pertarungan satu lawan satu dalam arena yang luasnya 8 kali 8 meter, secara individu maupun beregu dengan waktu dan peraturan yang telah ditetapkan oleh PB FORKI Tahun 2012. Sedangkan *kata* adalah nomor yang mempertandingkan berbagai bentuk jurus dalam arena yang luasnya 8 kali 8 meter, secara individu maupun beregu (terdiri 3 orang) sesuai kelas umur yang diikuti dengan peraturan yang ditetapkan oleh PB FORKI.

Kata dan *kumite* diibaratkan sebagai dua roda pada sepeda. *Kata* adalah rangkaian beberapa *kihon* yang disusun melalui proses panjang pada masa lalu ke dalam sebuah bentuk khusus yang memiliki nilai keindahan, arti filosofis yang tinggi, serta diatur oleh sebuah standarisasi yang baku dalam penerapannya. *Kata* dilaksanakan bertujuan untuk mempelajari teknik, serangan, dan pertahanan. Dalam bentuk latihan ini lawan hanya dalam bayangan atlet.

Sedangkan *kumite* adalah pertarungan dua orang yang saling berhadapan, saling menampilkan teknik-teknik terbaik dan tetap tunduk pada aturan yang sangat ketat (Sagitarius, 2008). Sehingga *kumite* diperhitungkan sebagai pengaplikasian *kata* dasar yang sudah dipelajari dan dapat diaplikasikan dan bisa dikatakan salah satu tipe *sparing*. *Kumite* memiliki tiga tipe, yaitu: *kumite* dasar, *ippon kumite*, dan *jiyu kumite* (Nakayama, 1986, h. 112-113).

Kumite dasar merupakan pengaplikasian teknik dasar biasanya dilakukan oleh atlet dengan taraf belajar. *Ippon kumite* dilakukan untuk mempelajari serangan, pertahanan, penjagaan jarak, dan pola gerak tubuh. Dalam *jiyu kumite* tidak ada patokan yang tegas teknik apa yang akan digunakan. Lawan boleh menggunakan seluruh kekuatan mental dan fisiknya. Atlet yang akan melakukan *jiyu kumite* tetap harus mengontrol pukulan, tendangan, dan serangan sehingga tidak benar-benar mengenai titik vital lawan.

Untuk dapat berprestasi secara optimal dan menguasai teknik *kata* maupun *kumite*, maka seorang atlet karate dituntut untuk menguasai teknik dasar (*kihon*) dalam olahraga karate. *Kihon* merupakan pondasi/awal/akar yang berarti sebagai bentuk-bentuk baku yang menjadi acuan dasar dari semua teknik/gerakan yang

mungkin dilakukan dalam *kata* maupun *kumite* (Wahid, 2007, h. 47). Adapun beberapa teknik dasar yang harus dikuasai dalam olahraga karate adalah pukulan, tendangan, hantaman, dan tangkisan. Nakayama mengatakan bahwa *tzuki (punching), uchi (striking), geri (kicking) and uke (blocking) are the fundamental karate techniques* (Nakayama, 1986, h. 15). (pukulan, menyerang, tendangan dan tangkisan merupakan teknik dasar karate).

Gerakan dalam latihan karate dituntut dengan teknik yang lembut tapi mematikan sebagai salah satu contoh adalah teknik pukulan. Dalam karate banyak teknik yang digunakan, salah satunya teknik menggunakan tangan. Tangan berfungsi untuk melindungi diri dari serangan lawan dengan tangkisan dan untuk melakukan serangan terhadap lawan dengan pukulan (Suryadi, 2011). Pukulan adalah mengenakan sesuatu dengan kekuatan tangan (KBBI, 2009).

Dalam nomor pertandingan *kumite*, salah satu teknik dasar yang menentukan kemenangan adalah teknik serangan. Karena kemenangan pada pertandingan karate ditentukan oleh banyaknya jumlah serangan yang dapat disarangkan ke lawan baik berupa pukulan maupun tendangan. Teknik serangan yang dilakukan dengan cepat dan tepat ke sasaran akan sulit diantisipasi oleh lawan. Sebaliknya jika serangan yang dilakukan kurang baik, maka serangan itu akan mudah diantisipasi oleh lawan. Teknik serangan dalam pertandingan *kumite* banyak macamnya, diantaranya teknik serangan pukulan, tendangan, dan bantingan.

Tentu hal ini menjadi tugas para pelatih dan atlet untuk dapat menelaah lebih dalam lagi dari kedua serangan tersebut, yang mana peraturan pertandingan

kumite cabang olahraga karate selalu mengalami beberapa kali perubahan antara lain jumlah waktu setiap satu pertandingan hanya diberikan waktu tiga (3) menit terutama untuk senior dan jumlah total dari keseluruhan wasit dan juri yang memimpin pertandingan *kumite* sebanyak lima (5) orang.

Keadaan seperti ini menuntut atlet untuk memiliki penguasaan teknik yang baik dan gerakan yang cepat agar dapat memenangkan pertandingan dengan waktu yang singkat. Selain itu, seorang atlet dituntut untuk melakukan teknik serangan dengan dasar (*kihon*) yang benar agar teknik serangan yang dilancarkan dapat diterima dan diberikan poin oleh wasit, karena seorang wasit dapat memutuskan suatu teknik bernilai poin jika minimal dua dari empat juri memberikan pendapat yang sama (Peraturan Pertandingan Karate, 2019).

Dari berbagai banyak macam teknik serangan tersebut, pada pertandingan *kumite* maka serangan pukulan dan serangan tendangan yang sangat cenderung digunakan baik untuk menyerang maupun bertahan. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hendro, 2004) menyatakan bahwa pada pertandingan *kumite* teknik serangan tangan lebih sering digunakan oleh para atlet dengan persentase sebesar 69,23%.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Analisis Teknik Pukulan Terhadap Perolehan Poin pada Pertandingan *Kumite* Putri Cabang Olahraga Karate pada Kejuaraan Bupati *Cup* Bogor 2020.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah penelitian maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan olahraga karate di Indonesia.
2. Perkembangan prestasi karate di Indonesia.
3. Teknik-teknik dasar yang digunakan dalam olahraga karate.
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil dalam melakukan teknik dasar *kumite* pada cabang olahraga karate.
5. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi teknik pukulan.
6. Persentase keberhasilan dan kegagalan teknik serangan pukulan Tim FORKI Kabupaten Bogor pada Kejuaraan Bupati *Cup* Bogor 2020.
7. Teknik serangan pukulan mana yang paling banyak memberikan poin yang dilakukan oleh Tim FORKI Kabupaten Bogor pada Kejuaraan Bupati *Cup* Bogor 2020.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang akan diidentifikasi dalam penelitian dan untuk mencegah terjadinya penafsiran yang berbeda-beda kiranya sangat perlu diberikan batasan-batasan. Adapun penelitian ini dibatasi dengan: Analisis Teknik Pukulan Tim FORKI Kabupaten Bogor pada Kejuaraan Bupati *Cup* Bogor 2020.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang diajukan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Berapa persentase keberhasilan dan kegagalan teknik pukulan Tim FORKI Kabupaten Bogor pada Kejuaraan Bupati *Cup* Bogor 2020?
2. Teknik pukulan manakah yang paling banyak memberikan poin yang dilakukan oleh Tim FORKI Kabupaten Bogor pada Kejuaraan Bupati *Cup* Bogor 2020?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Untuk menjawab permasalahan penelitian yaitu tentang teknik serangan pukulan yang dominan dapat menghasilkan poin lebih banyak yang dilakukan oleh atlet FORKI Kabupaten Bogor pada Kejuaraan Bupati *Cup* Bogor 2020.
2. Menjadi bahan evaluasi bagi pelatih, teknik serangan pukulan yang dominan dapat menghasilkan poin lebih banyak yang dilakukan oleh atlet FORKI Kabupaten Bogor pada Kejuaraan Bupati *Cup* Bogor 2020 agar dapat memberikan perhatian lebih pada saat membuat program latihan.
3. Menjadi bahan evaluasi bagi pelatih, untuk melatih kelemahan teknik serangan pukulan yang lebih dominan yang bisa memberikan poin pada saat pertandingan.
4. Menjadi bahan evaluasi bagi pelatih, untuk menyusun strategi untuk atlet karate dalam menghadapi pertandingan selanjutnya.
5. Menjadi bahan evaluasi bagi atlet karate untuk melatih kelemahan teknik yang jarang dilakukan tapi mempunyai peluang besar untuk bisa mendapatkan angka.

6. Menjadi penelitian dasar bagi penelitian yang lain yang ingin meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan teknik serangan pukulan.

